

EmuMovies

COKTEL VISION

Parc Tertiaire de Meudon
5, rue Jeanne Braconnier
92 366 MEUDON-LA-FORET
Tél: (33-1) 46 30 99 57

PICOMPT - 44 87 45 71





GOBLINS



L'HISTOIRE



Created by: Pierre GILHODES
Project Manager: Muriel TRAMIS
Programming: MDO: R. LACOSTE, E. MAGUET
Graphics: P. GILHODES, KAKI, C. LALY, J.M JULLIEN
Music & sound effects: C.CALLET
Translation: W. FORSTER (English / German),
 A.L DANIEL (Italian)
Publishing: M. MAUGER, A.L PRODEL
Illustration: M. WOOD
Lay-out: A.S BAILLY
Public Relations: E. KREUZ
Production supervision: R. OSKIAN

Production: COKTEL VISION

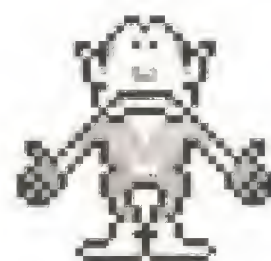
QUEL GRAND MALHEUR ! Le fils du roi ANGOULAFRE a disparu!

La gouvernante qui était auprès de lui l'a simplement vu disparaître, emporté par une créature ailée. Aurait-il été kidnappé ? Lui si jeune et encore si confiant, allait-il pouvoir résister aux horribles traitements d'un infâme tortionnaire ? Fou de douleur, ANGOULAFRE se précipite chez le mage MODEMUS afin qu'il puisse, grâce à ses pouvoirs de divination, localiser l'enfant. En effet, le Prince a bien été enlevé ! Par AMONIAK, un horrible démon qui, dans une contrée lointaine, si lointaine qu'on ne peut s'y rendre que par magie, a usurpé la place de DOMENIC, un roi guerrier connu pour ses hauts faits d'arme. Maintenant il règne à sa place affamant ses sujets... Mais voilà que pour se venger du noble ANGOULAFRE qui l'a vaincu cinquante ans auparavant en combat singulier, AMONIAK a fait du Prince son bouffon ! Que faire sinon appeler à la rescousse quelque aventurier audacieux toujours prêt à affronter un féroce dragon pour l'honneur et pour la gloire ? Justement voilà que se présentent deux talentueux goblins aussi différents que complémentaires, disposés à arracher des griffes du Malin le fragile enfant. FINGUS est un p'tit gars sérieux, poli et prudent. WINKLE est un drôle d'oiseau, farceur, insolent et téméraire.

Avant de les téléporter, MODEMUS leur fait ses dernières recommandations :

"Je vous enverrai par magie dans le petit village jouxtant le château. Tous les habitants, à part quelques privilégiés, y meurent de faim et de soif. Allez tout d'abord voir mon collègue TAZAAR, le petit magicien du village. Il est bourru mais de bon conseil. Votre première difficulté sera de sorti.





du village car un géant, que TAZAAR a évincé des lieux pendant un mois, suite à ses excès de beuverie, empêche quiconque de sortir.

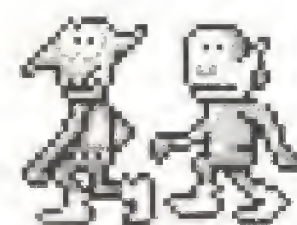
Quant à AMONIAK, il a créé une tranchée tout autour du château afin de filtrer entrées et sorties; là, lévite le sage SOKA, invulnérable aux méfaits du démon, méditant jour et nuit pour exorciser ces lieux.

Inutile de vous préciser que depuis la venue d'AMONIAK, le petit monde des abords du château est bien bouleversé. Notamment TOM, le maître-horloger, dont le carillon mélodieux s'est transformé en tic-tac discordant. Et puis KAELE le pommier-voyageur qui a maintenant tout le temps soif. Sans parler de VIVALZART, le héron mélomane qui, pour guérir ses insomnies, recherche des champignons soporifiques. Le château, lui, est gardé par une bande de fêtards, d'ailleurs plus bêtes que méchants. AMONIAK les manoeuvre à sa guise grâce à une idole qui les tient superstitieusement en respect. Le Prince Bouffon n'est pas seul prisonnier. Il y a ce savant qu'AMONIAK a forcé à construire une machine à rapetisser pour châtier DOMENIC : celui-ci s'est vu réduire et enfermer dans sa propre armure. Tout en travaillant à la solde de l'ennemi, le savant n'attend qu'une occasion pour rameuter les partisans du roi déchu. Par exemple, ce nain forgeron, qu'AMONIAK a gardé près de lui pour qu'il fabrique des armes.

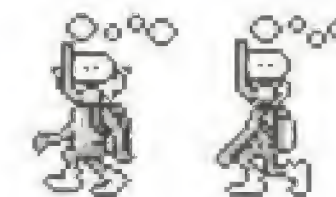
Quant au cuisinier, il est contraint de préparer sans arrêt le mets favori d'OUMKAPOK, le bras droit d'AMONIAK: des boulettes de gloubagoulbi... avec pour tout compagnon le triste COLIBRIUS qui, enfermé dans une cage, pleure sa bien-aimée. Pour délivrer le Prince, vous devrez accéder à la Salle du Trône. Le moyen le plus sûr est d'emprunter un bras de mer qui passe sous le château.

Pour le retour il faudra vous débrouiller... peut-être en alliant la Magie à la Science. Mais si vous parvenez à la maison de TAZAAR avec le Prince, ce sera gagné.

Allez ! Bonne route !"



LE BUT DU JEU



Après avoir traversé d'étranges contrées, les goblins doivent parvenir au château de DOMENIC investi par le démon AMONIAK, délivrer le Prince Bouffon et le ramener.

Les lieux traversés sont regroupés en petits mondes constitués de 2 à 5 écrans correspondant les uns avec les autres. Chaque monde contient une grande énigme dont les éléments de solution sont disséminés dans les écrans le constituant.

Les goblins sont doués d'une vitalité exceptionnelle : ils ne peuvent mourir. Ils ne réussiront la plupart des actions-clés qu'en s'aidant mutuellement. Exemple: FINGUS actionne la fontaine tandis que WINKLE remplit la bouteille. Le timing est donc essentiel; en effet, pour réussir il ne faut agir ni trop tôt ni trop tard.

Vers la fin du jeu vous devrez manipuler un troisième personnage : le Prince Bouffon. Si on peut le sélectionner et le déplacer comme les autres, il ne ramasse pas d'objets et n'agit que très rarement.



INTERACTIVITE



Les deux goblins sont à l'écran en même temps et peuvent être manipulés simultanément. Mais les ordres doivent être donnés alternativement en activant un goblin à la fois. Au moment où on l'active, le goblin sélectionné se met de profil dans l'écran. Pour changer de goblin, cliquez le bouton gauche de la souris directement sur lui.

Les goblins possèdent les objets en commun : il y a un inventaire pour deux. Mais chacun d'eux peut tenir un objet différent en main. On peut changer de goblin même si on a un objet en main, en cliquant sur l'autre.

L'ECRAN est partagé en quatre zones:

- le tableau de bord qui apparaît en haut de l'écran lorsque le curseur flèche est amené sur les trois premières lignes de l'écran,
- la partie centrale où se déroule l'aventure,



- la fenêtre des dialogues,
- la ligne de servitude, ou dernière ligne de l'écran.



LE ROLE DU CURSEUR:

Lorsque vous promenez le curseur "flèche" sur l'écran, cela correspond à l'action d'examiner. Un texte s'affiche sur la ligne de servitude lorsque vous passez sur une zone remarquable. Ceci permet de repérer:

- Les objets ou endroits remarquables.
- Les personnages: vous pouvez leur montrer ou leur donner un objet, ou leur permettre de s'exprimer.
- La sortie: le curseur "flèche" se transforme alors en curseur "porte".



Lorsque vous cliquez le curseur "flèche" :

- au sol: le goblin se déplace jusqu'à l'endroit indiqué,
- sur une zone active: le goblin se déplace jusqu'à l'endroit indiqué et effectue l'action correspondante. Ex.: sur un bouton, il appuie.
- sur un objet: le goblin se déplace vers l'objet et le ramasse. Cette action fait apparaître le curseur "objet" (la flèche barrée), qui signifie que l'objet est en main. La phrase "UTILISER (nom de l'objet) SUR" apparaît sur la ligne de servitude. L'objet peut être utilisé immédiatement ou mis en inventaire.



L'UTILISATION DES OBJETS:

Une fois l'objet au bout du curseur, on peut:

- le mettre en inventaire: cliquez le bouton droit n'importe où.
- l'utiliser sur une zone: si vous déplacez le curseur "objet" sur une zone active, "UTILISER (nom de l'objet) SUR" apparaît sur la ligne de servitude suivi du nom de l'endroit ou du personnage que l'on désigne du curseur "objet". Si vous cliquez le bouton gauche cela permet l'utilisation de l'objet sur la zone choisie, ex.: UTILISER clé SUR serrure. L'action est déterminée par l'objet: le goblin se déplace et fait l'action.
- l'utiliser sur soi: si vous utilisez l'objet n'importe où



en dehors d'une zone remarquable, le goblin se rend à cet endroit et l'utilise sur lui. Si on clique sur lui il fait l'action sur place.

L'INVENTAIRE:

Lorsque vous cliquez le bouton droit de la souris avec le curseur "flèche" cela fait apparaître en fenêtre l'inventaire des objets possédés. Choisissez l'objet en vous positionnant sur la bonne ligne et cliquez le bouton gauche; vous pouvez alors "UTILISER SUR" ou "REMETTRE EN INVENTAIRE" (voir cas précédents).

Refermez l'inventaire en cliquant le bouton droit n'importe où, ou bien le bouton gauche à l'extérieur de la fenêtre inventaire.



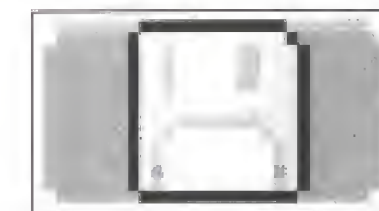
LE TABLEAU DE BORD:

Accès:

- positionner le curseur en haut de l'écran,
- cliquer sur l'icone désiré.

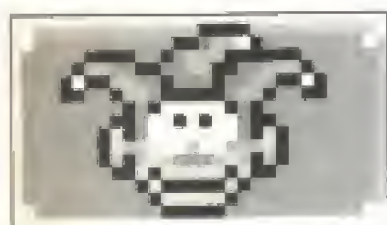


Les icones sont au nombre de 7. Choisissez une fonction en cliquant le bouton gauche sur l'icone désiré.



1 - GESTION: un menu "SAUVER", "CHARGER", "QUITTER".

- *sauver*: 15 positions pour sauvegarder l'état du jeu sur le disque dur ou une disquette externe apparaissent. Choisissez une ligne, inscrivez le nom de votre sauvegarde.
- *charger*: chacune des 15 positions peut être reprise. Vous retrouverez le jeu dans l'état où vous l'avez sauvegardé.
- *quitter*: permet de sortir du jeu.



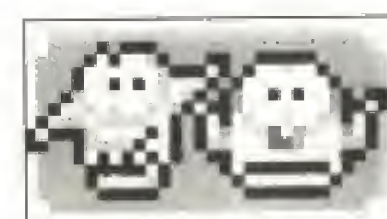
2 - JOKERS: vous disposez de quelques jokers qui vous donneront par endroit quelques indices supplémentaires au cas où vous seriez bloqué.



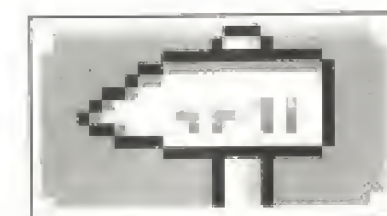
3 - BLOC-NOTES: tapez au clavier les indices que vous souhaitez mémoriser. Cliquez le bouton droit de la souris pour quitter.



4 - INVENTAIRE: une autre façon d'ouvrir l'inventaire.



5 - ECHANGES D'OBJETS: c'est le moyen de donner un objet détenu par un goblin à l'autre goblin sans passer par l'inventaire.

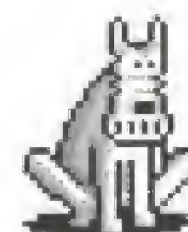


6 - DEPLACEMENT: par ce menu vous pouvez accéder directement à un lieu déjà visité sans traverser les écrans intermédiaires.



7 - REGLAGES:

- **Typo:** permet de changer la police de caractère de la fenêtre dialogue.
- **Musique:** permet de supprimer ou remettre l'ambiance sonore.
- **Date:** permet de visualiser date et heure.
- **Aide:** fait apparaître le nom des zones actives.



QUELQUES CONSEILS



- Dans un nouvel écran, commencez par repérer les zones et objets remarquables.
- Ne vous cantonnez pas dans un seul écran, explorez les écrans adjacents pour y prélever des indices de-ci de-là.
- Faites une utilisation des objets "à vide" (n'importe où ou sur un goblin) pour avoir une idée de leur rôle.
- Inutile d'attendre qu'un goblin ait terminé une action pour activer l'autre. Ils peuvent explorer simultanément des directions différentes.
- Il n'y a pas de situations bloquées, les objets-clés sont inépuisables. Puisque les goblins ne peuvent pas mourir, si une action ou une série d'actions est ratée, il suffit de recommencer.
- N'oubliez pas d'essayer chaque goblin sur chaque zone: ils n'agissent pas toujours de la même façon, ils peuvent avoir des résultats différents.
- Utilisez souvent les objets sur les zones, même les combinaisons les plus farfelues, avec chacun des goblins. N'oubliez pas qu'ils sont facétieux.



Un conseil pour bien débuter: détourner l'attention des VIEUX avec WINKLE en tentant de voler le saucisson du NOTABLE; pendant qu'ils rient, en profiter pour dérober la bouteille avec FINGUS.





MISE EN ROUTE

1- ATARI ST ET AMIGA

Insérez votre disquette dans le lecteur. Si le logiciel comporte plusieurs disquettes, insérez la disquette 1. Mettez votre micro-ordinateur sous tension. Le logiciel se charge automatiquement.

2- IBM PC et COMPATIBLES, DISQUE DUR

Insérez la disquette 1 dans le lecteur A (ou B) et tapez **A:** (ou **B:**) puis **GO** puis **ENTER**. Tapez **INSTALL** puis **ENTER**. Suivez alors les instructions de configuration à l'écran. Une fois l'installation effectuée, pour lancer le jeu, il suffit de se placer dans le répertoire du disque dur où a été installé le jeu et de taper **GO** puis **ENTER**.

REMARQUES

A/ Par la suite si vous souhaitez changer la configuration de votre PC (carte graphique, carte sonore, souris etc.) lancez le jeu en tapant **LOADER** puis **ENTER**.

B/ SI VOUS N'AVEZ PAS ASSEZ DE RAM (cela vous est annoncé à l'écran).

Pour augmenter l'espace mémoire conventionnelle, vous pouvez :

- diminuer le nombre de «files» et «buffers» spécifié dans le fichier CONFIG.SYS. Pour modifier ce fichier, consultez la notice de votre micro-ordinateur. Après l'utilisation du jeu, remettez impérativement le fichier CONFIG.SYS dans son état initial.
- créer une disquette système «bootable» à partir d'une disquette vierge. Pour cela, conformez-vous aux instructions du manuel du MS-DOS. Pour toute utilisation du jeu, insérez cette disquette dans le lecteur avant d'allumer l'ordinateur. Lancez ensuite le jeu comme indiqué précédemment.

C/ Pour une meilleure utilisation des capacités de votre machine, compressez votre disque dur (ex: avec l'utilitaire COMPRESS) régulièrement.

3 - CD ROM

Insérez le CD dans le lecteur CD ROM.

Si vous ne disposez pas de disque dur, insérez une disquette vierge formatée dans le lecteur A (ou B). Depuis le chemin d'accès du CD (par exemple D:), tapez **INSTALL** puis **ENTER** et suivez les instructions à l'écran pour l'installation sur une disquette. Après l'installation, pour lancer le jeu, tapez **GO** après le **A:** et **ENTER**. Si vous n'obtenez pas de résultat satisfaisant, recommencez en tapant **BGO** puis **ENTER**.

Si vous disposez d'un disque dur, depuis le chemin d'accès du CD (par exemple D:) tapez **INSTALL**

et suivez les instructions à l'écran. Après l'installation, pour lancer le jeu, il suffit de se placer dans le répertoire du disque dur où a été installé le jeu, tapez **GO** puis **ENTER**. Si vous n'obtenez pas de résultat satisfaisant, recommencez en tapant **BGO** puis **ENTER**.

IMPORTANT

En cas de mauvais fonctionnement de votre CD après la procédure de lancement décrite dans ce manuel, et si vous avez une disquette jointe à votre CD, utilisez la procédure de lancement suivante :

Si vous ne disposez pas de disque dur, après avoir mis en service votre ordinateur, mettez la disquette de lancement dans le lecteur A, tapez **A:** puis **GO** et **ENTER**.

En cas de mauvais fonctionnement, recommencez en tapant **BGO** (au lieu de **GO**).

Si vous disposez d'un disque dur, copiez tout le contenu de la disquette de lancement dans votre répertoire de jeu. Tapez **GO** puis **ENTER**. Si vous n'obtenez pas de résultat satisfaisant, tapez **BGO** puis **ENTER**.

REMARQUES

A/ Par la suite si vous souhaitez changer la configuration de votre PC (carte graphique, carte sonore, souris etc.) lancez le jeu en tapant **LOADER** puis **ENTER**.

B/ SI VOUS N'AVEZ PAS ASSEZ DE RAM (cela vous est annoncé à l'écran).

Pour augmenter l'espace mémoire conventionnelle, vous pouvez :

- diminuer le nombre de «files» et «buffers» spécifié dans le fichier CONFIG.SYS.
- désactiver la ligne installant le driver microsoft du CD ROM dans le fichier AUTOEXEC.BAT. Cette ligne commence généralement par MSCDEX. Pour désactiver cette ligne, placez au début de la ligne le mot **REM**, puis réinitialisez votre ordinateur.

Pour modifier ces fichiers, consultez la notice de votre micro-ordinateur. Après l'utilisation du jeu, remettez impérativement les fichiers CONFIG.SYS, et AUTOEXEC.BAT dans leur état initial.

PASSER LE TEST DE PROTECTION

Vous disposez d'un livret composé de couleurs repérées par une lettre et un nombre. Le test a lieu sur un écran où figurent trois afficheurs et un clavier à touches colorées et numérotées.

Un codes' affiche composé d'une lettre et d'un nombre à trois chiffres. Ex : C 127.

Prenez votre livret et relevez la couleur de la case indiquée par ces coordonnées. Ex: vert.

Pressez la touche portant le chiffre correspondant à la dite couleur puis **ENTER**.

GOBLINS



THE STORY



WHAT A TRAGEDY! King ANGOULAFRE's son has disappeared! The governess, who was with him at the time, saw him be carried off by a winged creature. Has he been kidnapped? Will he, still so young and confident, be able to resist horrendous treatment at the hands of the infamous torturer?

Driven by despair, ANGOULAFRE rushes off to see MODEMUS, the wise man, in the hope that he with the aid of his magical powers, will be able to find the child. It was true - the Prince had definitely been kidnapped. His captor is a horrible demon called AMONIAK from a far, distant land, a land so distant that it can only be reached by magic. DOMENIC, a powerful warrior and king of this kingdom has been seized by the demon who now rules over the starving subjects of this land. To take revenge against the noble ANGOULAFRE who had defeated him fifty years earlier in hand-to-hand combat, AMONIAK has made the Prince his jester!

What else is there to do but to call upon several daring adventurers, ever-ready to confront a ferocious dragon in the name of honour and glory? Who should show up but two talented goblins, as different as they are complementary to each other, ready to rescue the delicate child from the clutches of the cunning demon. FINGUS is a serious, polite and careful little fellow. WINKLE is an oddball and a joker, cheeky and reckless.

Before tele-transporting them, MODEMUS gives them his last words of advice:

« I'm going to send you off by magic to the little village adjoining the castle. All the inhabitants of this village with the exception of a few privileged individuals, are dying of starvation and thirst. First of all, go and pay a visit to TAZAR, my colleague who is the village magician. He's a bit grumpy but full of common sense. Your first problem will be to get

